PLAYSTATION BLAST

WWW.PLAYSTATIONBLAST.COM.BR

#12
MAI
2013

ANÁLISE

SOUL SACRIFICE

A NOVA PROMESSA DO PS VITA

Re(Vita)lizando

O PlayStation Vita já parecia acostumado a críticas quanto à sua fraca biblioteca de jogos, mas é a partir desse mês que o novo portátil da Sony começa sua guinada rumo ao estrelato. Isso por que tivemos o lançamento do grande Soul Sacrifice, obra-prima de Keiji Inafune, o criador de Megaman que recebe uma matéria especial nessa edição. Será esse jogo de ação capaz de trazer sucesso ao Vita? Descubra a resposta em nossa análise e confira ainda nossa opinião sobre outros incríveis lançamentos para o Vita, como Persona 4: The Golden e Ragnarok Odissey. E se essa dose de RPG já não é o bastante, trazemos a Análise de Tales of Graces f (PS3) e o Blast from the Past de Star Ocean: The Second Story (PS), além da Prévia do aguardado The Last of Us (PS3). Mas não podemos esquecer que a E3 2013 está batendo na porta. Hora de conferir nosso Especial com as principais promessa da Sony para o evento! **– Rafael Neves**

"Sacrifícios Necessários" *por* Sybellyus Paiva

BLAST FROM THE PAST

por **Pedro Vicente**

Revisão: Ramon Oliveira de Souza
Capa: Felipe Araujo
Diagramação: Eidy Tasaka

O oceano de emoções, batalhas, e coisas pra se fazer, em Star Ocean: The Second Story (PS)

No final da década de 1990, já no âmago do grande sucesso dos JRPGs (ou simplesmente RPGs japoneses) iniciado nos consoles da Nintendo (NES, SNES, GAME BOY) e sedimentado pelo fenômeno Final Fantasy VII (1997), uma série de ótimos jogos do gênero invadiram o PlayStation. Enquanto a gigante Square já havia lançado o oitavo jogo de sua série principal - assim como obras primas da estirpe de Xenogears -a Enix, grande nome dos RPGS principalmente no Japão, não introduzira sua canônica série Dragon Quest naquela geração de consoles. Mas, através da Tri-Ace, a gigante nipônica lançou um excelente jogo de uma série, até então pouco conhecida fora da terra do sol nascente: Star Ocean: The Second Story.

A volta dos que nunca vieram

O primeiro título da série chegou ao Super Nintendo em 1996. Bem recebido pela crítica, vendeu cerca de 240 mil cópias. No entanto, não foi publicado no ocidente, sendo restrito ao mercado japonês. Cabe ressaltar que o game chegou ao lado ocidental do planeta em 2008, na forma do ramake Star Ocean: First Departure, lançado para PSP.

Muitos dos elementos presentes em Second Story já se encontravam no primeiro título. No que diz respeito ao sistema de batalha, Star Ocean se assemelhava ao fantástico Tales of Phantasia. Junto ao game Seiken Densetus 3, grandes "RPGS de ação" da geração dos 16 bits.

O(s) mundos(s), ou o oceano de estrelas, dos dois jogos é o mesmo. Sendo o segundo game uma continuação do primeiro, passado vinte anos após e tendo como um dos protagonistas o filho do herói de Star Ocean, Ronyx J. Kenni.

Dois protagonistas, dois mundos

Algo muito especial nos é introduzido logo no início de Star Ocean 2: a escolha entre Claude C. Kenni (o tal filho do herói espacial) e Rena Lanford (uma jovem garota de um planeta não desenvolvido tecnologicamente) para ser o protagonista do jogo, ou os olhos do jogador na aventura. Ambos estarão no grupo e farão parte da história, mas a escolha de cada um traz certas consequências, desde a óbvia mudança no ponto de vista das Private Actions (que tratarei adiante), até a mudança na possibilidade de se recrutar certos personagens ou não.

Os treze companheiros (contando os dois dragões acoplados ao corpo de Ashton)

Falando desses personagens, existe uma série deles, diferentes entre si tanto no estilo de batalha quanto na própria personalidade. São personagens energéticos como Precis F. Newman, engraçados como Ashton Anchors, fortes como Opera Vectra, enigmáticos como Dias Flac, e tantos outros. Os NPCs e antagonistas têm um papel interessante, com destaque para o temido e estiloso grupo Ten Wise Men (Dez Homens Sábios), os grandes inimigos do jogo.

A história se desenvolve em dois mundos, começando em Expel com a chegada de Claude, acidentalmente trazido ao planeta. É interessante ver o protagonista ter que lidar com a situação de pertencer a um mundo avançado tecnologicamente e ter que se virar em um planeta não desenvolvido, do tipo "magia, dragão, capa e espada". A partir daí o rapaz conhece Rena e parte em uma viagem com a intenção inicial de retornar ao seu pai e à sua vida. Claro que muitos outros eventos acontecem e a jornada muda completamente, até o ponto em que o grupo tem de salvar o universo da destruição - algo muito comum em JRPGs.

Ação entre companheiros, amigos, amantes

Um aspecto extremamente feliz de Second Story é a existência das já mencionadas Private Actions (Ações privadas). Ora, imagine que um grupo viaja por mundos, conhece novas cidades e companheiros, e vive o tempo todo junto. Será que eles não iriam desenvolver relações e criar laços uns com os outros? Claro que sim. Essa é uma especificidade e sacada boa da Tri-Ace.

Em cada cidade, em um ou mais momentos, o personagem principal escolhido pode participar, seja efetivamente ou apenas olhando, das PAs.

Além de serem momentos diversos (indo do cômico ao trágico), as PAs servem para ganhar certos itens, habilidades, e também dar pontos de relação entre os personagens, o que é fundamental para os diferentes finais de cada guerreiro. Cada um deles pode ter um final com qualquer outro, seja como amigo ou até mesmo formando um casal. O mais interessante é que o jogador pode guiar as relações, realizando ou não certas PAs.

As opções de fala também influenciam nos pontos de relação

Muitas vezes essas ações são disponibilizadas depois de algum evento, e às vezes só ficam possíveis até um outro. Assim, para fazer vários PAs o jogador deverá ficar atento e andar muito, indo e voltando pelo planeta.

É muita treta

Em relação ao primeiro jogo da série, Star Ocean 2 trouxe mais profundidade à batalha, inclusive no sentido dimensional mesmo. Ou seja, o personagem pode dar a volta no inimigo em um ambiente de luta 3D. Dito isto, o sistema de batalha é um show à parte, extremamente fluído e cheio de possibilidades. Cada guerreiro tem suas habilidades, desde físicas até mágicas (ofensivas ou de cura) e cada especial é poderoso e um colírio para os olhos.

O jogador controla um dos personagens (qualquer um do time), e o computador fica a cargo dos outros a partir de táticas definidas por quem está jogando. É possível trocar entre os personagens dentro da batalha.

O efeito dos itens equipados e, principalmente, das habilidades escolhidas e treinadas pelo jogador é visível durante as batalhas, atuando como elementos importantes na estratégia não só do guerreiro, como do time inteiro. O próprio sistema de desenvolvimento dos guerreiros é vasto e recompensador, ao mesmo tempo em que a criação de armas e armaduras é vital para a criação de bons grupos de batalha.

Navegando pelo oceano... de coisas para se fazer

Star Ocean 2 traz uma série de sidequestes, assim como inúmeras PAs disponíveis, muitas armas e habilidades e, ainda por cima, uma série de possibilidades de criação (ferraria, cozinha, alquimia etc.). Isso tudo em dois vastos planetas cheios de locais para se explorar.

O próprio recrutamento dos personagens pressupõe no mínimo duas incursões pelo jogo para que se jogue com todos, ou seja, nem todos os personagens podem ser recrutados em uma única partida.

Second Story vendeu cerca de 1,1 milhões de unidades, 700 mil apenas no Japão, consagrando de vez a série no país, assim como apresentando-a ao ocidente. Hoje a franquia conta com mais dois títulos: Star Ocean: Till the end of time e Star Ocean: The Last Hope, além disso foram publicadas versões dos dois primeiros títulos para PSP.

Um jogo competente, bonito e bem acabado, com um sistema de batalha e de opções recompensadores. Com personagens memoráveis interagindo através da narrativa e das PAs. Star Ocean: The Second Story merece ser lembrado e revivido pelos fãs do gênero.

PS3

por **Lílian Moreira**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Ítalo Lourenço

THE LAST OF US

The Last of Us não quer ser apenas mais um jogo de zumbis

Mais um jogo de zumbi e matança? Esperamos que não. Consolidada no mercado depois de vários lançamentos, incluindo as famosas séries Crash e Uncharted, a próxima aposta da desenvolvedora californiana Naughty Dog é The Last of Us, título exclusivo para Playstation 3. A empresa ressalta que o foco não são os zumbis, mas os humanos não-infectados, suas personalidades e histórias. A expectativa é de uma renovação no gênero survival horror.

Relações humanas em um mundo de caos

A situação da humanidade não é das melhores, há vinte anos uma infecção por fungos mata e ressuscita pessoas, transformando-as em monstros inconscientes. Os não-infectados se isolam em zonas de quarentena, onde tentam sobreviver com poucos recursos e sob regras rígidas de segurança do que restou do exército americano. O destino dos fora-da-lei e dos que apresentarem mínimos sinais de infecção é o mesmo: execução.

Um dos personagens principais é Joel, que além do passado em gangues de assassinos e aproveitadores fora das zonas de quarentena, atualmente vende armas e drogas no mercado negro. A narrativa gira ao redor de sua relação com a outra protagonista, Ellie, uma adolescente de 14 anos de quem Joel prometeu cuidar e levar a um grupo chamado Firefly. A garota, que nasceu em um mundo pós-infecção, cresce em uma atmosfera de caos e medo e por sua própria história sofrida é muito mais adulta do que sua idade revela. Uma personagem secundária relevante pode ser Tess, a durona ex-namorada de Joel, por quem ainda nutre sentimentos.

Frente ao terror, planejamento e paciência

A atmosfera geral do jogo é de muito suspense. Um tanto de música para dar um clima tenso e um tanto de silêncio. O som ambiente é muito importante e além de trazer um elemento imersivo a mais, pode deixar os nervos à flor da pele. Rastejar, se esconder e prestar atenção em barulhos fazem parte da estratégia básica do jogador.

Falando em estratégia, não dá pra sair matando todo e qualquer zumbi e correr que nem um louco pra lá e pra cá fugindo e atirando. Para dar mais realismo e forçar o jogador a fazer movimentos mais planejados, os recursos são poucos. Cada bala deve ser muito bem utilizada, pois além da quantidade de zumbis para a quantidade de munição ser exponencialmente maior, um tiro pode atrair outros monstros e a coisa ficar bem mais difícil. Além disso, parte do jogo consiste em buscar munição, abrigo e mantimentos, afinal, são pessoas atravessando o país em um ambiente hostil.

Fora das zonas de quarentena o mundo está infestado por dois tipos de zumbis: runners e clickers. Nos primeiros estágios da infecção, a pessoa passa por um processo de transformação em que oscila entre atitudes monstruosas e sentimento de culpa, pois ainda possui um traço de humanidade, possui uma certa moral e racionalidade. Sofrem, grunhem o tempo todo e como bom runner, correm. Depois de bastante tempo com o fungo, o runner se torna um clicker e perde totalmente sua consciência como ser humano. Perdem inclusive a visão, já que o fungo ataca profundamente o olho, e se locomovem fazendo barulhos de click com os dentes, pois a reverberação faz com que percebam o ambiente. O jogador tem que ficar atento a esses sons para identificar os monstros e se esconder ou se defender.

O desenvolvimento cuidadoso da mecânica e da inteligência artificial

Os produtores chamam a jogabilidade de "furtividade dinâmica", quando se referem à mecânica criada para The Last of Us. A proposta é que se utilize de muito planejamento e paciência, paralelamente a um cenário de ação. São diferentes tipos de estratégias e técnicas que o jogador pode usar em cada situação, e para cada uma delas os inimigos reagirão de uma forma.

Uma das criações exclusivas para o título foi o sistema chamado de "balanço de poder", em que inimigos reagem realisticamente e inteligentemente em cada combate. Armas a punho farão com que inimigos se alarmem, e a reação varia de acordo com o tipo de arma - que pode até ser uma pedra, por exemplo. Podem também chamar ajuda, incentivar companheiros e se aproveitar de fraquezas de quem estão atacando. A ideia é que quanto mais características psicológicas, mais aterrorizante o monstro se torna.

Outro enfoque do jogo é a criação de itens com base em elementos do ambiente ou da mochila. É possível, por exemplo, criar um coquetel molotov. Os elementos encontrados são os mais variados como baterias, álcool, açúcar, lâminas e são combinados de acordo com receitas encontradas em papéis pelo caminho. Como sempre o foco está no realismo, enquanto Joel produz seus itens ele se agacha, mexe na mochila e fica vulnerável a ataques.

A Naughty Dog não esqueceu do Brasil

Em um evento recente da Sony em São Paulo, um dos anúncios importantes foi o de que o jogo está sendo dublado em português do Brasil. Pela apresentação parece que o trabalho é de muita qualidade, como é tradição da nossa dublagem nacional. Além disso, o lançamento no Brasil acompanha o lançamento mundial, dia 14 de junho.

EXPECTATIVA
5

The Last of Us

Developer: Naughty Dog **Gênero:** Ação/Survival Horror
Lançamento: 14 de junho.

PS3

Tales of Graces f

por **Farley Santos**

Revisão: Leandro Freire
Diagramação: David Vieira

Uma garota misteriosa, a força da amizade e a força para proteger o que é importante. Estes são os temas de Tales of Graces f, 12º título da popular série de JRPGs . Lançado originalmente para Wii, o game foi adaptado para PS3 após inúmeros pedidos dos fãs. Além dos gráficos em HD, a nova versão incluiu inúmeros extras e melhorias. Para a alegria dos fãs ocidentais, o título foi localizado e lançado em inglês. Será que vale a pena se aventurar no mundo de Tales of Graces f? Confira a seguir.

Laços de amizade são eternos

Ephinea é o palco de Tales of Graces f. Neste planeta existem grandes obeliscos chamados Valkines Cryas, que geram Eleth, energia utilizada pela humanidade para prosperar. Existem somente três destes monumentos em todo o mundo e as pessoas construíram reinos em sua volta: a nação verdejante de Windor, a quente e desértica Strahta e a brutalmente gelada Fendel. As diferenças entre os países resultaram em alguns conflitos, entretanto o mundo costuma estar em paz.

Tudo começa em Lhant, um dos condados de Windor. Asbel é o filho e herdeiro do Lord Lhant, sendo sua única preocupação se divertir na companhia de seu irmão Rubert e sua amiga Cheria. Um dia a dupla de irmãos decide visitar uma clareira próxima à cidade e encontram uma estranha garota que não se lembra de nada. Os garotos decidem levá-la de volta para a cidade, a fim de tentar fazer ela recobrar sua memória e a nomeiam Sophie. Rapidamente todos eles tornam-se amigos inseparáveis. O grupo também se torna amigo de Richard, o príncipe de Windor que estava visitando Lhant. Um dia todos eles decidem explorar uma ruína subterrânea e uma estranha criatura tenta matá-los. Sophie se sacrifica para derrotar o monstro. Após o trágico evento, os amigos se separam.

Muitos anos depois, Asbel já é um cavaleiro real de Windor e nunca mais voltou à sua terra natal. Tudo muda quando Cheria aparece com graves notícias: o pai de Asbel faleceu e o jovem é o novo lorde de Lhant. A garota pede que o cavaleiro volte para sua cidade, pois o país vizinho Fendel pretende tomar o local. Uma vez lá, a dupla entra em confronto com as tropas de Fendel. Quando ambos estavam encurralados e sem chance de sobrevivência, Sophie misteriosamente reaparece e os ajuda. A garota novamente não se lembra de nada, nem de seus amigos, mas mesmo assim decide acompanhá-los. Asbel promete que desta vez não deixará que nenhum de seus amigos se machuquem. Esse é só o começo de uma história de amizade e inúmeros conflitos, que podem afetar todo o mundo.

Um mundo familiar

Elfinea é um típico mundo de fantasia, com florestas e desertos. Neste aspecto, Tales of Graces f não trás nada de novo. Os NPCs e cenários são desinteressantes e pouco convidativos à exploração. Não existe o tradicional mapa mundi, ao invés disso é necessário caminhar por estradas e regiões que lembram calabouços. A ideia é boa, entretanto não existe muito o que ver nestes cenários. Boa parte destas estradas são somente corredores e contam com pouquíssimos segredos. A consequência dessa escolha é que o mundo do game é pequeno, sem muitas localidades para visitar. De qualquer maneira é mais divertido andar por estes locais do que por mapas mundi vazios.

A trama também não é muito inspirada. Prepare-se para vivenciar inúmeras situações conhecidas de outros vários JRPGs, repletas de clichês e previsibilidade. Os personagens também são muito estereotipados: a cientista maluca, o garoto irritado, o herói galante que só faz o bem. Contudo é muito fácil gostar dos personagens, principalmente nos momentos em que o grupo interage através das skits, as tradicionais conversas sempre presentes nos jogos da série. Elas são divertidas e ajudam a construir a personalidade dos protagonistas.

We should eat something before we go.
What do you say, Hubert?

Ação frenética nos confrontos

A principal novidade de Tales of Graces f é o sistema de batalha: os confrontos ainda lembram jogos de luta, sendo que as várias novidades faz com que este seja um dos melhores sistemas da série. Intitulado Style Shift Linear Motion Battle System, este novo sistema pouco lembra as batalhas dos títulos anteriores. A diferença mais aparente está na perspectiva: ao invés da ação ser lateral, agora a câmera fica atrás do personagem, tomando o topo da tela como referência.

Entretanto a maior mudança está nos ataques. Cada personagem tem acesso a dois tipos de técnicas: Assault Artes e Burst Artes. As Assault Artes funcionam como os ataques básicos e conta com uma árvore de técnicas que podem ser ativadas em sequência, cada uma com características e atributos únicos. Já as Burst Artes são habilidades mais complexas, como feitiços e ações avançadas, sendo possível escolher somente quatro por vez, similar às técnicas especiais dos jogos anteriores. Cada ação gasta uma quantidade específica de pontos Chain Capacity (CC), que se recuperam automaticamente depois de algum tempo. Quanto mais poderosa a técnica, maior é a quantidade de CC necessária para executá-la.

Outro movimento muito importante é a esquiva. Segurando o botão de defesa e movendo a alavanca para alguma direção, o personagem vai se mover rapidamente naquela direção. É um movimento essencial para escapar de ataques inimigos e se posicionar melhor. Cada personagem tem particularidades no combate e são bem diferente entre si, o que oferece grande variedade de jogabilidades. Dominar estas nuances do sistema de batalha é essencial, já que o desafio é alto. Todas estas mudanças tornaram os confrontos dinâmicos, frenéticos e extremamente divertidos, que fica ainda melhor quando mais jogadores participam.

O poder dos títulos

Subir de nível significa novas habilidades, correto? Isso não acontece em Tales of Graces f. O desenvolvimento dos personagens é feito através de títulos. Cada um destes tem uma série de cinco habilidades associadas, que são aprendidas através de Skill Points (SP), pontos que são recebidos de acordo com o desempenho nas batalhas. Os títulos são obtidos através da progressão da história, missões paralelas, ações no game e assim por diante. É um sistema flexível e que incentiva a exploração, já que sem eles não é possível aprender técnicas avançadas e fortalecer corretamente os personagens.

O tradicional sistema de cozinhar itens está bem mais robusto em Graces. Através do Arles Pot é possível não só fazer receitas, como também utilizar tomos mágicos de efeitos variados e criar cópias de praticamente qualquer item. Já através do Dualize, é possível criar novos itens e armamentos a partir de dois objetos. A principal vantagem é que os novos equipamentos podem ganhar habilidades especiais. Todos estes sistemas têm inúmeras possibilidades à disposição, aqueles que gostam de colecionar tudo vão ter muito trabalho.

Uma nova camada de tinta

Tecnicamente Tales of Graces f é competente, mas não impressiona. Por ter sido desenvolvido originalmente para Wii, o game conta com modelos simples e movimentação mediana, bem abaixo de títulos HD. A adaptação para o PS3 foi boa e em alguns pontos é possível ver que houve mais esmero: os protagonistas estão bem detalhados e os efeitos de luz são belos. Contudo, em vários momentos, é possível ver texturas de baixa resolução e objetos destoantes, principalmente fora das batalhas. Já a música, que é de autoria do veterano **Motoi Sakuraba**, é genérica e desinteressante. Salvo alguns temas de batalha, você dificilmente se lembrará das composições.

Além da adição de troféus, o Namco Tales Studio adicionou uma nova história, que se passa meses depois da conclusão da trama principal. Neste novo capítulo, novas técnicas avançadas de batalha estão disponíveis, assim como vários outros desafios extras. Existe também um modo fora da história principal no qual o objetivo é derrotar grupos de poderosos inimigos, com direito a leaderboards online para comparar o seu desempenho.

Contos refrescados

É fato que Tales of Graces f conta com inúmeros clichês que assolam os JRPGs, como trama previsível, personagens estereotipados e locações genéricas. Contudo é difícil não viciar no combate frenético e nas conversas divertidas entre os personagens. A aventura é longa e repleta de coisas para fazer e segredos para serem descobertos. É bom ver também que o Namco Tales Studio tentou modernizar a fórmula ao remover o mapa mundi, por mais que o resultado tenha sido mediano. Mesmo com alguns problemas, Tales of Graces f é um game muito divertido e interessante. Se procura um JRPG de ação e não valoriza muito a trama, ele é uma excelente escolha.

Prós

- Combate dinâmico e divertido;
- Extensa quantidade de conteúdo;
- Sistema de títulos provê flexibilidade na evolução dos personagens;
- Ausência de mapa mundi refresca a fórmula batida.

Contras

- Trama simples e previsível;
- Música repetitiva e desinteressante;
- Gráficos e texturas medianos em alguns momentos.

NOTA
8.0

Tales of Graces f

PlayStation 3

Leve a **Revista Playstation Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

PSVITA

por **Rayner Lacerda**

Revisão: Leonardo Nazareth
Diagramação: Ricardo Ronda

Ragnarok Odyssey

É melhor não se empolgar muito, Ragnarok Odyssey (PS Vita) não faz jus à Rune Midgard do clássico MMO

Não é novidade para ninguém que a biblioteca do Vita está empoeirada há muito tempo. Para os fãs de RPG, não há muitas opções, assim como para os admiradores de outros gêneros. Tentando conquistar uma parcela do escasso mercado, *Ragnarok Odyssey* foi anunciado com grande alarde, prometendo um banho de nostalgia para os fãs da série. Desconfiado pelos trailers, quando finalmente pus às mãos no título, veio a confirmação: *Odyssey* não chega nem perto de proporcionar a mesma diversão que os seus antecessores. Na verdade, até quem nunca jogou nada da série dificilmente vai gostar. Saiba os motivos de tanto desgosto em nossa Análise.

Não sei vocês, mas o MMORPG *Ragnarok Online* definitivamente fez parte da minha trajetória pelo mundo dos games. O ano era 2005, e os RPGs online eram uma grande novidade por aqui. Fiquei absolutamente fascinado com a possibilidade de criar um personagem e compartilhar a aventura com os meus amigos, tudo isso em um jogo com um traço cartunesco e lindo. Passei pelo menos três anos perambulando por Rune Midgard, e curti cada momento.

Com toda a minha história pela franquia, confesso que fiquei surpreso com o anúncio de *Ragnarok Odyssey* para o PS Vita. Todas as minhas lembranças voltaram, todos aqueles momentos que passei matando incontáveis criaturas e fazendo quests com meus companheiros da Guilda. Porém, quando saíram as primeiras imagens e o primeiro trailer, minha empolgação foi cortada pela metade.

"Inovação" nem sempre é sinônimo de qualidade

Por um momento, eu pensei que a versão do Vita seria semelhante à do **Nintendo DS**, ledo engano. O visual em 2D, característico da série, foi abandonado em prol de um visual 3D cartunesco, e o clássico sistema de combate deu lugar a um sistema hack and slash de origem duvidosa.

Sim, eu tenho sérios problemas com um Ragnarok 3D e com batalhas nesse estilo, e garanto que uma grande parcela dos fãs concorda comigo. Foi como se a produtora tivesse deixado de lado toda a essência da franquia, transformando-a em um simples RPG de ação em terceira pessoa que pode ser jogado

online. Vou além: mesmo se você nunca tiver jogado o título original, não vai conseguir gostar desse jogo.

Ragnarok Online ficou consagrado pelo seu sistema de desenvolvimento de personagens. Você podia criar infinitas combinações: de um Mago especialista em ataques rápidos ao Assassino que poderia matar qualquer um com a combinação de três habilidades. O grande destaque de Ragnarok era a possibilidade de construir o personagem de acordo com o seu gosto pessoal. Bom, esqueça isso em *Odyssey*. O problema nem é a pouca variedade de classes (Sword Warrior, Hammersmith, Assassin, Mage, Cleric e Hunter) mas a impossibilidade de criar combinações mais complexas com suas habilidades. Quase todas as suas técnicas já estão disponíveis logo de início, o que acaba com aquele sentimento de conquista. Se você era daqueles que passava horas e horas tentando montar uma build que correspondesse às suas exigências, vai ficar extremamente frustrado com a mecânica de *Odyssey*.

De que adianta um corte de cabelo legal se você só tem 5 míseras classes pra escolher?

E a mancada continua. A produtora conseguiu deixar o sistema de Itens confuso e muitas vezes inútil. Imaginem o seguinte: você quer uma arma melhor, mas os materiais necessários só vão estar disponíveis bem mais pra frente no jogo, você querendo ou não. Isso te deixa refém da história para conseguir melhorias nos seus equipamentos. Aquele sistema de cartas, que fazia toda diferença na hora de montar o seu personagem em *Ragnarok Online*, também está presente aqui, mas de forma muito menos marcante. Não espere encontrar efeitos como imunidade ao congelamento ou rapidez na hora de conjurar magias, o máximo que você verá são algumas melhoras no status que nem fazem tanta diferença assim. Deixo claro que isso não são apenas implicâncias de um fã da série original. Esses deslizes que eu citei deixam o jogo muito pobre nas suas mecânicas, o que acaba minando a diversão do público que realmente aprecia aquele típico bom RPG, com menus e opções variados, que recompensam a engenhosidade do jogador.

Quests, ingratidão e monotonia

Em primeiro lugar, esqueça aquela liberdade em vagar por todo o continente de Rune Midgard. Em Odyssey, as quests é que determinam os locais a serem explorados. Você não é livre para ficar transitando pelo mapa inteiro do jogo, é preciso escolher uma missão que te envia para algum local. Apenas isso já retira todo aquele sentimento de explorar o desconhecido como você bem quiser.

Como se não bastasse, além de rasas, a variedade de quests é muito limitada. Não importa qual você escolha, ao final, tudo se resumirá em encontrar determinado item, destruir hordas e hordas de monstros ou confrontar algum chefão gigante. Após ter feito quatro ou cinco quests, fica mais do que evidente que elas estão ali para preencher conteúdo, ao invés de estarem articuladas e bem amarradas com o enredo, que aliás, é praticamente inexistente. É melhor se preparar para personagens pouco carismáticos, uma série de diálogos pobres e aquela saudade dos tempos em que você se divertia conversando com os NPCs na tela do PC.

Explorar o mundo para quê? Me mande logo pra dungeon!

Sou forte e grande, mas não dou XP

Mas o melhor, meus amigos, vem agora. Após escolher sua quest, você é transportado para um mapa recheado de monstros e deve cumprir um determinado objetivo, certo? Logo, se o mapa está tomado por monstros, é melhor acabar com eles e "limpar" o caminho. O grande problema é que você não ganha XP pelos monstros derrotados. Ficou pasmo e não entendeu? Vou repetir: você pode matar todos os monstros do mapa que não vai ganhar um pingo de experiência por isso. O motivo é que a produtora achou melhor recompensar o jogador ao final da quest.

Onde já se viu um RPG onde os monstros derrotados não dão XP? Ainda mais em um jogo que leva o título de Ragnarok, famoso pelas incontáveis horas em que você ficava caçando monstros para subir de nível. Essa escolha grotesca da produtora abre margem para situações inusitadas: já que os inimigos não dão XP e dropam itens inúteis, então por que matá-los? Vou simplesmente correr em direção ao objetivo e pronto. De todos os erros do jogo, esse foi de longe o pior deles, acabando com todo o resquício de alma que *Odyssey* ainda continha.

Chame um amigo para esmagar botões com você

Como você fez esse combo? Sei lá, apertei X 15 vezes e deu nisso '-'

A equipe prometeu uma verdadeira revolução no combate, mas nem ele consegue salvar o título. O problema em se abandonar o estilo de combate tradicional da série e levá-lo para o *hack and slash* é que, se tudo não for muito bem feito e pensado, corre-se o risco de ter em mãos algo repetitivo e genérico. Não é surpresa nenhuma eu dizer que foi exatamente isso o que aconteceu. Você pode pular, atacar com golpes fortes e fracos e, ao executar uma sequência correta de botões, desferir os golpes especiais. E é só, não espere nenhuma reviravolta milagrosa para tirar você da mesmice.

No início tudo parece ótimo, tudo é novidade. Você vai descobrindo algumas combinações ao decorrer das primeiras horas, mas depois percebe que não há nada mais a se fazer

além de executar sempre os mesmos combos. E como os inimigos vão se aglomerando, *Odyssey* se transforma naquele típico jogo esmaga botões. Eu joguei com um Mago, mas o sistema pouco versátil me fez enjoar em poucos minutos. Que saudade de combinar uma Rajada Congelante com o Trovão de Júpiter.

Quesito não menos importante, é o fator *multiplayer*. *Odyssey* foi feito para ser jogado no modo cooperativo. O problema é que a conectividade nem sempre vai te ajudar, sendo frequente os momentos em que você não consegue companheiros para te acompanhar nas missões. Por falar nisso, você só pode entrar nas quests com pessoas do mesmo nível que o seu ou inferior, então se quiser seguir adiante com o enredo, é melhor ter sorte ou jogar sozinho.

~~Ragnarok~~ Odyssey

Acho que a maior falha da GungHo Online Entertainment foi a pretensão de querer evoluir a série Ragnarok. Não me entendam mal, mudanças sempre são bem vindas, desde que feitas com responsabilidade. Se você quer mesmo um RPG para a sua empoeirada biblioteca do Vita, recomendo esquecer Ragnarok Odyssey e se contentar com **Persona 4**, que é o melhor do gênero até agora.

Mas Rayner, não existe nenhum aspecto que você tenha gostado? É como eu disse: os primeiros 40 minutos do jogo serão divertidos. Você vai se surpreender com alguns combos, ouvir a decente trilha sonora e reparar em um ou outro design bem feito. Depois vai descobrir que o combate é repetitivo e raso, as quests não tem propósito, os personagens e o enredo são pobres, os monstros não te recompensam com XP e o melhor, que você foi enganado, porque de Ragnarok, Odyssey não tem nada, aliás, acho que vi um ou dois Porings por lá.

✓ Prós

- A trilha e os efeitos sonoros são bem decentes;
- O visual convence;
- Diverte nos primeiros 40 minutos.

✕ Contras

- História e personagens genéricos;
- Diálogos pobres;
- Não há customização de habilidades;
- Quests repetitivas e muitas vezes sem propósito;
- Inimigos não dão XP;
- Combate repetitivo e esmaga botões;
- Só possui o nome Ragnarok, a alma passou longe.

NOTA FINAL
5.0

Ragnarok Odyssey

PlayStation Vita

PSVITA

por **Rayner Lacerda**

Revisão: Samuel Coelho
Diagramação: Eidy Tasaka

É melhor aprender a controlar o seu id se quiser aproveitar Persona 4: The Golden (PSVita) ao máximo

Persona 4: The Golden não é apenas uma versão melhorada de Persona 4, lançado originalmente para o PlayStation 2. As mudanças vão além de apenas gráficos polidos e animações extras. A nova aventura conta com novos personagens e até mesmo com uma espécie de *multiplayer online*, tudo para deixar o título ainda mais divertido. Se você é um dos solitários donos de um Vita e gosta de RPGs, fique feliz, pois o jogo tem tudo o que você precisa para se divertir por horas: uma boa história aliada a personagens bem construídos e uma imersão de fazer inveja. Não acredita? Confira a nossa análise e veja como a Atlus fez escola no portátil da Sony.

Já se tornou rotineiro falar que o Vita anda carente de bons jogos. Apesar de alguns lançamentos decentes, a sua biblioteca de títulos ainda está engatinhando. Se você, assim como eu, já terminou os poucos games que valem a pena, nada melhor do que um bom e velho RPG para ajudar a retirar a poeira do portátil.

Persona 4: The Golden é um daqueles títulos que segue a risca a receita de sucesso dos RPGs japoneses: história muito bem elaborada; personagens envolventes e cativantes; um sistema de combate sólido e elementos de exploração que se encaixam perfeitamente com a atmosfera do jogo. Se você jogou ou não a versão do PS2, pouco importa, dê uma chance para essa obra prima. Garanto que não irá se arrepender.

O primeiro ponto que vale ser destacado é a peculiaridade narrativa de Persona: esqueça toda aquela atmosfera de Japão feudal, mundos fantásticos recheados de dragões, calabouços e aventuras dignas de um herói corajoso. A história aqui se passa nos tempos atuais. Mas não se engane ao pensar que, por conta disso, tudo é monótono e sem graça.

Diversão contemporânea

No lugar de mitos sobre seres fantásticos, temo aqui as famosas lendas urbanas, acompanhadas de inúmeras histórias macabras com aquela pitada de ocultismo. Soma-se isso a situações típicas da adolescência e pronto, temos um pano de fundo perfeito para um título mais complexo, focado mais nas características psicológicas dos personagens do que na aventura em si. Portanto, prepare-se para uma atmosfera completamente diferente da qual você está habituado.

A história começa de uma forma aparentemente normal: você acompanha um **garoto da cidade grande** que se muda para um lugar pacato do interior. Chegando lá, seu tio e sua prima o estão esperando para levá-lo pra casa e mostrar a cidade. Um aparente sentimento de monotonia e tédio é logo perceptível no começo, pois, basicamente você precisa vivenciar o dia a dia de um adolescente normal. Mas em questão de poucos minutos, são apresentados uma série de personagens que se tornarão fundamentais para o desenvolvimento da história.

Em toda cidadezinha que se preze há pelo menos uma lenda urbana, e aqui não é diferente. Correm boatos sobre um misterioso programa de TV que passa à meia-noite nos dias chuvosos. Nele é possível ver a sua alma gêmea, ou mesmo o seu destino. O personagem principal, a princípio cético, muda de ideia quando decide testar a veracidade da história. Em uma noite chuvosa, sua TV misteriosamente liga sozinha, mostrando uma mulher misteriosa. A partir daí, o enredo começa a ganhar importância quando pessoas são encontradas mortas ou simplesmente desaparecem sem deixar rastros. E adivinhem quem decidirá investigar esses eventos estranhos?

O elenco

Materialização do (sub) consciente

Acredito que a palavra "bizarro" defina melhor os acontecimentos que se seguem, já que, para investigar a fundo os casos você precisa literalmente passar para o lado de dentro da TV, indo parar em uma outra dimensão, habitada por estranhadas criaturas chamadas *"Shadows"*, que possuem o poder de manipular a psique humana.

Explicando melhor: quando uma das vítimas é levada para a dimensão alternativa, é como se os *Shadows* revelassem o seu "verdadeiro eu". Por exemplo, um estudante que possui problemas em definir a sua sexualidade ou que odeia a sua própria família, encontraria no outro mundo uma versão sua que não esconderia esses sentimentos, mas que, muito pelo contrário, exaltá-los-ia sem o menor pudor. Agora imagine uma pessoa tendo que enfrentar esse alterego de frente.

Por trás dessa batalha, há um fator psicológico marcante. Enfrentar a materialização do lado mais obscuro do "eu" através dos *Shadows* é uma forma de assumir que aquela representação faz parte de você, logo, ela não pode ser deixada de lado, no limbo do seu inconsciente. O interessante disso é que, ao enfrentar esse desafio, os personagens se deparam com duas opções: sucumbir a esses sentimentos e ser devorado pela Shadow ou finalmente aceitar que eles fazem da natureza humana. Caso escolham aceitar esse seu lado obscuro, o resultado é uma materialização física dessa fusão: uma *Persona*.

Diferentes para cada personagem, as *Personas* são um ponto crucial do jogo e podem ser interpretadas como as ferramentas usadas pelo protagonista e seus amigos para combater os *Shadows*. Por algum motivo desconhecido, o personagem principal consegue invocar mais de uma *Persona*, o que garante ao jogador uma gama muito grande de estratégias para as batalhas. Basicamente, você as consegue lutando e ganhando as cartas de tarô responsáveis por invocá-las. A boa notícia para os donos do Vita é que o número delas aumentou consideravelmente nessa nova versão.

Não há como dissociar as *Personas* do sistema de combate, outro ponto alto do jogo. Adotando uma marca registrada dos RPGs tradicionais, aqui as batalhas também são em turnos, e tudo é feito de forma dinâmica e intuitiva. Cada um dos personagens possui à sua disposição um leque de opções: atacar com a arma, defender, usar itens e invocar a *Persona*. Se você não quiser controlar seus aliados, pode deixá-los no modo automático, mas essa não é uma escolha recomendável, pois, à medida que o jogo vai ficando mais difícil, é preciso fazer uso de muitas estratégias para vencer os chefes. Ou seja, deixe de preguiça, se divirta controlando todos os membros do grupo e abuse das vantagens e desvantagens de cada inimigo.

Dualidade narrativa

Muitos RPGs concentram o seu foco apenas na narrativa principal, ou seja, na épica missão do grupo. Aqui as coisas funcionam de forma diferente, dando oportunidade para que você conheça tanto a história principal quanto os traços psicológicos e problemas pessoais dos vários personagens. O jogo possui uma estrutura que divide o enredo em dois momentos: a missão dos protagonistas evocadores de Personas que gira em torno dos assassinatos e desaparecimentos na realidade alternativa e a vida pessoal e cotidiana destes jovens , contendo elementos sociais interativos típicos da adolescência de todos eles.

É durante os momentos de investigação do sobrenatural que a ação acontece. Ao descobrir que alguém sumiu, você deve entrar na TV e se preparar para encontrar o que vier pela frente. Para isso, é preciso percorrer as *dungeons* que, apesar de seguirem uma linearidade bastante repetitiva, possuem *layouts* muito bem feitos, já que representam na estrutura do próprio cenário e na natureza dos *Shadows* a personalidade oculta das pessoas que se encontram aprisionadas na outra dimensão. O clima sombrio do jogo se encaixa perfeitamente com esses momentos, já que as surpresas imaginativas de uma mente perturbada podem ser tão ou mais perigosas que o mais terrível dos dragões.

Porém, eu acredito que o grande destaque de *Persona 4: The Golden* não está na presença dos elementos sobrenaturais, mas sim nas situações vivenciadas pelos personagens no dia a dia. Ainda que o pano de fundo seja o colegial, o jogo é perfeito para aqueles que gostam de apreciar um bom enredo, pois permite que você conheça, se identifique, odeie e ame os personagens. Cada um deles possui uma complexidade que te faz querer avançar fundo na história para compreender os seus anseios, sonhos e frustrações. Essas interações são essenciais não apenas para você descobrir mais sobre o Yosuke ou a Chie, mas para evoluir os seus *Social Links*, mecânica fundamental para o desenvolvimento do jogo.

> Your Knowledge has increased.

Colocando de forma simples, os *Social Links* são uma maneira de desenvolver o relacionamento do protagonista com os seus amigos, sejam eles NPCs ou controláveis. É possível interagir de várias formas diferentes em cada uma das inúmeras situações de socialização que ocorrem durante o jogo. Você pode desde responder certo ou não a uma pergunta feita pelo professor na escola e considerar ou ignorar um pedido de ajuda. Todas as suas decisões influenciam diretamente na história principal (possibilitando inúmeros finais) e podem ser recompensadas com o ganho de atributos essenciais. Só que mais do que simplesmente fortalecer o protagonista, a principal razão pela qual os *Social Links* são interessantes é a possibilidade de ver os personagens amadurecerem.

É graças a essa mecânica que muitos consideram o jogo como um "simulador social". Cada um dos personagens que fazem parte dos *Social Links* está disponível em um determinado momento do jogo. Alguns você encontra na escola, outros na lanchonete e por aí vai. Como o seu tempo durante o dia é limitado, você precisa escolher em quais amizades vale a pena investir, o que, novamente, influi na história.

É surpreendente como a Atlus foi capaz de criar um sistema tão fluido e coerente. As inúmeras histórias vão se intercalando de uma forma incrível, fazendo parecer até mesmo uma daquelas novelas colegiais. De certa forma, esse é o grande barato do jogo: poder participar da vida das pessoas e realmente fazer a diferença, tanto social quanto psicologicamente.

Novidades mais do que bem vindas

Como eu disse no início, *Persona 4: The Golden* traz algumas novidades marcantes, ainda que não seja um *remake* completo. Os gráficos em 3D ganharam uma melhora bem discreta, o destaque mesmo fica para o acréscimo das animações, que ficaram espetaculares e perfeitamente encaixadas no enredo. Porém, o que rouba mesmo a cena nesses aspectos técnicos é a trilha sonora, composta por Shoji Meguro. Esqueça as músicas clássicas e prepare-se para muito J-Pop e J-Rock, estilos que são perfeitos para um jogo focado na cultura japonesa contemporânea. A dublagem americana também está ótima, e não fica devendo em nada para a versão nipônica.

Um dos aspectos que mais repercutiu nessa nova versão, é a conectividade online. Se estiver conectado à internet, você pode verificar o que os outros jogadores fizeram em determinadas situações. Está com dúvida se tomou a escolha certa? Não consegue passar de uma parte? Basta conferir as escolhas dos outros ou mesmo pedir por ajuda nas *Dungeons*. Não sei se é a melhor adição para o jogo, afinal, a diversão está em tomar suas próprias decisões sem se basear em ninguém. Mas, de fato, a mecânica pode ajudar aqueles jogadores que ainda estão começando a compreender a complexidade do título.

Se você, assim como eu, é um antigo fã da série, a Atlus preparou uma surpresa incrível: a *TV Listings*, um conjunto de canais onde é possível assistir shows das bandas que compõem a trilha sonora do jogo, ver as animações originais da versão de PlayStation 2, assistir entrevistas e, o melhor de tudo, conferir na íntegra uma palestra completa que discute os personagens do jogo usando conceitos, teorias e fundamentos da psicologia. Estas são adições suficientes para você conhecer ainda mais o universo da série. Isso que é surpresa agradável.

Simplesmente épico

Ok! Já apresentei motivos de sobra para vocês perceberem o quanto o jogo é bom. Mas como nem tudo são flores, o título deixou muito a desejar em um aspecto: as funções do próprio Vita. Os recursos do portátil foram completamente ignorados, não há sequer a função *touchscreen* (que poderia facilitar e muito as batalhas e menus). Não me entendam mal, o jogo é espetacular, mas esses deslizes fazem com que ele não passe de mais um port, aliás, pode-se contar nos dedos da mão do Lula os jogos exclusivos lançados até agora para o Vita.

No entanto, no fim das contas, **Persona 4: The Golden** é um jogo sensacional, talvez o melhor para o portátil junto com **Gravity Rush** e **Assassin's Creed III: Liberation**, mas ainda não é aquele título que o Vita precisa para sair do limbo. E como a esperança é a última que morre, só nos resta esperar que a Sony abra os olhos e decida investir no portátil esse ano.

✓ Prós

- História incrível que foge do convencional;
- Personagens maduros e cativantes, graças ao Social Links;
- Sistema de Personas muito bem elaborado;
- Combate divertido;
- Conteúdos extras que fazem a alegria dos fãs
- Trilha sonora perfeita para o clima do jogo.

✕ Contras

- Não utiliza os recursos do Vita;
- Não é um remake completo.

NOTA
9.5

Persona 4: The Golden

Playstation Vita

PSVITA

por **Rodrigo Estevam**

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Eidy Tasaka

SOUL SACRIFICE

O sacrifício e a salvação estão na palma de sua mão em Soul Sacrifice, para PSVita

O PSVita anda carente de bons jogos e isso é de conhecimento geral. Gravity Rush e Uncharted: Golden Abyss são games exclusivos espetaculares e provavelmente foram o motivo de compra do portátil para muita gente, mas não dá pra viver só de passado. O Vita precisa de mais jogos, e dos bons. Pra suprir um pouco dessa necessidade, a Marvelous AQL e o Sony Computer Entertainment Japan Studio se uniram para trazer para o portátil o bastante esperado Soul Sacrifice.

Era uma vez

A história de Soul Sacrifice é muito bem desenvolvida: no início somos apresentados à trama, que gira em torno de um terrível feiticeiro que se alimenta de almas sacrificadas. Ele faz isso utilizando seu braço direito, e tem um estoque de escravos prontos para serem devorados. Em um dado momento, um dos escravos estava para ser recolhido para sacrifício quando resolve se rebelar, utilizando magia para atacar os soldados do malévolo feiticeiro. Descobrimos que ele aprendeu a utilizar feitiços em um livro especial, o qual acaba caindo em nossas mãos. Só então o feiticeiro maligno, conhecido como Magusar, finalmente dá as caras e temos uma ideia do que acontece com alguém que sucumbe aos sacrifícios de almas. Praticamente sem esforço algum ele sacrifica a alma do escravo rebelde, mostrando o que vai nos acontecer em um futuro próximo... a menos que possamos dar uma olhada naquele livro.

E assim a história vai se desenrolando. O tal livro chama-se Librom, e trata-se de uma espécie de diário de um poderoso feiticeiro. Lendo suas páginas é possível reviver as memórias ali descritas, permitindo também que o leitor realmente absorva as informações – e consequentemente as magias aprendidas. O progresso é feito por meio de missões, que podem ser jogadas em qualquer ordem (desde que já estejam liberadas, claro) e repetidas indefinidamente. A cada nova missão realizada somos agraciados com um pouco mais da história, que vai se tornando cada vez mais interessante e envolvente.

O grande problema desse estilo de jogo é que por se tratar de missões fechadas consequentemente os cenários também são fechados, limitando assim a exploração do mundo onde se passa o jogo e dando a impressão de que simplesmente somos jogados ali para matar um determinado número de monstros e pronto, acabou. Com o tempo isso pode tornar a jogatina desinteressante, muitas vezes só fugindo da monotonia nas batalhas contra os chefões – que normalmente são ex-feiticeiros que, corrompidos pelas almas sacrificadas, se transformaram em terríveis criaturas. Talvez se a progressão fosse mais linear, com missões bem definidas e um mundo aberto (no estilo de jogos como Assassin's Creed e Monster Hunter (este último com o qual Soul Sacrifice compartilha muitas semelhanças) o jogo se tornaria ainda mais viciante. E se os cenários e inimigos variassem um pouco mais, diga-se de passagem.

Encarnando o feiticeiro

Mesmo que ao ler as páginas de Librom o escravo controlado pelo jogador esteja apenas vivenciando as memórias de outra pessoa, o livro permite que o leitor/jogador crie um avatar próprio. São muitas as opções de personalização, que vão desde definir o nome e o sexo do personagem até escolher a voz e o estilo e cor das roupas utilizadas nas missões. Também é possível desbloquear novas roupas e cores para as vestimentas ao longo do jogo.

É possível personalizar a “bolsa” do personagem, que é onde ficam guardadas as magias levadas ao campo de batalha. O jogo permite que você leve até seis magias, que podem ser equipadas em dois grupos de três, alternáveis ao se pressionar o botão R durante as missões. Existem diversos tipos diferentes de magias, que podem criar armaduras, escudos e até mesmo envolver o braço direito do personagem dando forma a algum tipo de arma especial. Essas magias também têm diferentes elementos, variando entre o tipo gelo, fogo, terra, veneno e alguns outros, e também diferem no tipo de atuação: podem ser magias de lançamento, de cura, de ataque corporal, de efeito e assim vai.

Se a missão estiver muito complicada e o seu HP já estiver muito reduzido, é possível sacrificar partes de seu corpo para conseguir poderes ainda mais devastadores. Sacrifique sua pele, reduzindo drasticamente sua defesa, para invocar um temível demônio em chamas; sacrifique um olho, reduzindo bastante seu campo de visão, para perfurar e paralisar múltiplos inimigos ao mesmo tempo. Existem diversos tipos diferentes de rituais de magia negra onde é possível sacrificar seu próprio corpo, mas dependendo da situação nem sempre essa é a melhor opção.

Existe ainda a opção de selecionar os aliados que vão se juntar a você em suas aventuras. Quando um chefão é derrotado e nos é dada a opção de salvá-los ou sacrificá-los, se os sacrificarmos o poder das magias aumenta e a alma passa a residir no braço direito do personagem; se a opção escolhida é a redenção, perdoando os pecados do monstro salvando sua alma, ele passa a fazer parte do seu grupo como um aliado. Cada aliado tem diferentes conjuntos de magia, diferentes alinhamentos (braço direito amaldiçoado, neutro ou divino (significando muitos sacrifícios, equilibrado e muitas almas salvas, respectivamente) e conforme nos acompanham em missões bem sucedidas o seu nível de afinidade vai aumentando (bem como suas habilidades).

Conciliábulo online

Se a jogatina começar a ficar muito monótona ou você achar que seus aliados são um tanto inúteis, não tema: Soul Sacrifice conta com um modo multiplayer bem estável e eficiente. É possível jogar cada missão (e progredir no modo história) em grupos de até quatro feiticeiros. Então reúna os amigos em uma rede local ou pela internet e vá sacrificar (ou salvar) algumas almas.

Sacrifico ou salvo?

A mecânica do jogo, apesar de simples (salvação ou sacrifício), abre um leque de possibilidades bem variado: salve uma alma e ganhe um aliado ou sacrifique e se torne mais forte. Perdoe um monstro e prossiga para uma determinada missão, vingue-se e o caminho será diferente. Absolva uma alma atormenta de seus pecados e um feiticeiro virá em seu encalço para acabar com a sua raça, absorva a alma para seu braço direito e desempenhe seu papel como feiticeiro – e sofra as consequências de tais atos.

Ao salvar muitas almas, apesar de ir contra o real propósito dos feiticeiros, o personagem transforma seu braço direito em algo divino. Sacrificar muitas almas amaldiçoa seu braço (tornando-o um braço vil), mas não é essa a função de um feiticeiro? Também é possível se manter neutro, equilibrando entre salvação e sacrifício. É possível utilizar runas em algumas partes do braço direito do avatar, e cada uma delas dá diferentes melhorias.
Dependendo do alinhamento de seu braço é possível tirar mais proveito das runas, que dão bônus quando utilizadas combinando divino com divino, neutro com neutro e vil com vil.

Finalizar missões rende alguns espólios da batalha: dependendo do tipo de monstro no cenário diferentes magias podem ser recebidas como prêmio. Elas podem ser selecionadas como armas em próximas missões, unificadas com magias iguais para aumentar seu nível ou ainda fundidas com outras para criar um terceiro tipo diferente.
Quanto melhor for o seu desempenho na missão, maior sua pontuação e consequentemente a quantidade de espólios recebidos. Existe ainda um segundo tipo de recompensa, que só pode ser recebida ao sacrificar aliados durante as missões.

Bem do que o Vita precisava

O PSVita tem um alto poder de processamento para um videogame portátil. Isso fica claro em jogos como Uncharted: Golden Abyss, onde os gráficos chegam bem perto dos vistos no PS3. Mas são poucos os jogos que realmente aproveitam as capacidades do Vita, e com Soul Sacrifice não é muito diferente. Os gráficos são bonitos e os cenários detalhados, mas a ausência de expressão facial e movimento labial deixa a experiência um tanto estranha. A repetição de cenários em várias missões e os inimigos pouco variados também incomoda um pouco, bem como algumas texturas pobres aqui e acolá. Mas nada disso realmente atrapalha ou torna o jogo de alguma forma ruim.

As lágrimas de Librom

Entrou em uma missão tão difícil que foi necessário gastar completamente uma de suas melhores magias? Foi lutar com aquele chefe mais forte e precisou sacrificar sua pele mais uma vez? Não se preocupe: esporadicamente Librom, o livro mágico, vai lhe agraciar com algumas de suas lágrimas. Utilize-as para recuperar magias esgotadas ou reverter sacrifícios de magia negra.

Para compensar esses probleminhas, a trilha sonora do jogo é impecável. Todos os sons, vozes, efeitos sonoros e músicas de fundo deixam tudo com um tom sombrio, mágico e épico. A jogabilidade simples também ajuda bastante a tornar a experiência agradável, a facilidade de se escolher uma magia, rolar para um lado, atacar, mirar etc. está presente desde os primeiros instantes de jogo. Aos poucos tudo se torna natural, intuitivo.

Um fator interessante que pode contar bastante na hora de saber se você deve ou não comprar Soul Sacrifice é a demo. Está tudo lá: a introdução à trama, as missões mais simples, a personalização, as batalhas contra chefões, os sacrifícios corporais, a trilha sonora e o seu save. Isso aí, os dados de jogo da demo podem ser aproveitados na versão completa do título, então se a versão de demonstração realmente lhe agradar e você optar por comprar Soul Sacrifice, ao começar um novo jogo lhe será dada a opção de continuar de onde parou na demo. É ou não é uma mão na roda?

Enfim, como dito lá no início, o Vita necessita mesmo de bons jogos. Por mais que Soul Sacrifice seja um ótimo jogo, talvez um dos melhores do portátil até agora, sozinho ele não vai conseguir fazer muita diferença. Mas já é um começo – e dos bons. Só resta a Sony dar um pouco de atenção pra esse pequeno notável, porque potencial (e potência) pra fazer sucesso ele tem.

Prós

- Alto nível de personalização: você decide desde o tipo de corte de cabelo até se o seu personagem vai ser bonzinho ou malvado;
- Cada ação tem uma diferente reação: salvar ou sacrificar abrem diferentes caminhos na história;
- Trilha sonora impecável;
- A quantidade e variações de magia e runas disponíveis é imensa;
- Modo multiplayer extremamente útil e divertido.

Contras

- Algumas texturas são bastante ruins;
- Falta de capricho na animação dos personagens;
- Pode se tornar repetitivo após algumas horas de jogo.

NOTA **9.0**

Soul Sacrifice

PS VITA

Keiji Inafune

por **Sheen Jamerson**

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Guilherme Vargas

Mega Man, um dos jogos mais populares dentro de seu gênero, foi inspiração para muitos games atuais. Mesmo a franquia tendo recebido títulos que aproveitam tecnologias mais recentes, há alguns anos tivemos um retorno às origens com Mega Man 9 e 10. Infelizmente, foi nessa época que muitas pessoas conheceram o "blue bomber" pulando pela cidade futurista e combatendo o caos gerado por Dr. Willy. Vamos descobrir um pouco mais sobre o pai de uma das mais memoráveis franquias da história dos videogames, Keiji Inafune.

Assim como você e eu

Em 1987, o jovem Keiji Inafune, 22 anos, buscava emprego como ilustrador pouco após se formar em Design Gráfico. A oportunidade apresentada pela Capcom, podia parecer simples, mas aquela seria a empresa onde a respeitada franquia do robô azul nasceria e onde Inafune ficaria pelos próximos 23 anos.

Apesar de ser conhecido como "o pai de Mega Man", foi em Street Fighter que Inafune começou sua carreira. Poucos sabem que ele também pode ser chamado de pai de Adon, por ter sido o único personagem da franquia que elaborou sozinho, como revelou recentemente durante visita ao México. Recentemente ele dedicou sua alma à Onimusha e Dead Rising, duas séries de peso, além de colocar o dedo em Lost Planet, Resident Evil e até mesmo The Legend of Zelda: Minish Cap. E há muitos fãs da franquia de Link que adoram suas aventuras quando orquestradas pela Capcom.

Antigamente só as empresas recebiam méritos pelos jogos, não dando o devido crédito aos envolvidos no desenvolvimento. E nessa época, Inafune usava o pseudônimo INAFKING. O que não o impede de ser reconhecido nos dias de hoje por todo seu trabalho no começo da série Mega Man e outros títulos. Em "Final Fight: Streetwise" ele é citado como agradecimento pelo suporte que deu à equipe. Seu nome é tão forte que em qualquer crossover onde sua maior criação, Mega Man, estiver ele será convocado mesmo que para uma simples consultoria. Apesar de tudo, sua jornada foi dura e ele demorou alguns anos para conquistar o reconhecimento que tem hoje.

Pequenos projetos, grandes sucessos

Keiji Inafune ser reconhecido como pai de Mega Man (Rockman no Japão) é muito justo, tendo em mente que praticamente gerou toda a origem da franquia. Com um novo jogo a ser criado e falta de tempo e funcionários, a Capcom teve de entregar essa tarefa para Inafune que aceitou e desenvolveu todo o conceito do que seria o game. Ele desenhou os personagens e ambiente, e com uma ajudinha ainda conseguiu fazê-los em pixels para ter uma noção mais próxima do que estava para nascer.

Em dezembro de 1987, com menos de um ano na empresa, o jogo foi lançado. Vendeu acima do esperado, mas não o suficiente para chamar a atenção da Capcom. Inafune começou a trabalhar em um game menor e pouco depois teve a oportunidade de retornar

à franquia pela qual já havia desenvolvido um carinho especial, Mega Man. A versão ocidental da arte de capa do jogo passava uma mensagem muito distante do que o ele realmente era. Foi a oportunidade de Inafune firmar o conceito do game no mercado já munido da experiência que teve com primeiro título da franquia.

Mega Man 2 chegou aproximadamente um ano depois de seu antecessor nas lojas nipônicas, o que nos mostra como era rápido produzir um jogo naquela época. Esse é conhecido pelos fãs como o melhor game da franquia até hoje. Recordo-me claramente da música da última fase que investi meses de minha infância para concluir. Para qualquer amante da série com pouco mais de vinte anos, esse é um sentimento muito familiar.

O terceiro jogo da franquia foi lançado um ano depois, quase como uma fórmula, apesar de não ter a mesma recepção do anterior. No ano seguinte, Street Fighter começa a ganhar fama e tornar-se um dos games mais queridos nos arcades, chegando logo aos consoles domésticos. Foi nesse ponto que Inafune começou a trabalhar em Mega Man X com o protagonista Zero, mas acabou voltando para um design mais familiar ao do próprio Mega Man, batizando-o de X. Mega Man originalmente seria vermelho e só não foi pelas limitações de cores do NES, tornando mais conveniente e prático usar a cor azul para o personagem. Isso fez com que o robô ficasse conhecido entre os fãs como "blue bomber".

Nem tudo é fantasia

No meio da década de 90, a mudança de cartucho para CD balançou muitos estúdios e gerou mudanças radicais. Em 1996 alguns funcionários deixaram a Capcom para criar seu próprio estúdio, a Inti Creates. Nessa mesma época, Inafune recebeu o pedido da Sony para desenvolver uma nova franquia de Mega Man com base na nova tecnologia. Ele sempre manteve um bom relacionamento com o estúdio de seus antigos colegas de trabalho, o que rendeu frutos como a franquia dedicada ao Zero, como Inafune queria no princípio. Ele desejava fechar a história de Mega Man X5 com a morte de Zero (sendo que este retornaria em série própria). Mas a Capcom organizou uma equipe para desenvolver Mega Man X6 com alguns pontos que contrariam o enredo elaborado por Inafune para a franquia de Zero. Isso resultou em um

pedido de desculpas de Inafune aos fãs e seu afastamento da franquia X, onde passou a ter somente participações mais simples como suporte, sendo ainda devidamente creditado.

Em abril de 2010, Inafune recebeu uma promoção significativa e que, segundo publicou em seu blog, foi consequência de ter deixado a empresa no fim de outubro do mesmo ano. O problema começou quando ele não conseguiu avaliar subordinados e falar sobre sonhos ao mesmo tempo. Inafune atingiu o topo na Capcom, e em sua visão, não havia mais para onde ir. Logo, chegara o momento de começar sua própria vida e encarar novos desafios. Durante a Tokyo Game Show em 2009, Inafune havia dito que a indústria de games no Japão acabou. Isso faz mais sentido quando lembramos outra ocasião na qual ele disse que os desenvolvedores orientais não tinham a criatividade dos ocidentais.

Muitos clamam por uma volta às origens do robozinho azul, e o mais perto que chegamos disso foram os dois últimos jogos da franquia principal. Todos sabem como Mega Man é amado por muitos fãs e o recente Mega Man x Street Fighter prova isso! Entretanto, Inafune, que já está fora da Capcom, não tem planos para voltar a trabalhar com o personagem. Podemos esperar que um dia ele apareça com outro jogo no mesmo gênero e igualmente inovador. Mas considerando a situação atual de outras antigas lendas da indústria de games, talvez fiquemos apenas na expectativa.

E3 2013: O QUE ESPERAR DA EDIÇÃO DESSE ANO DA MAIOR FEIRA DE GAMES DO MUNDO

por **Rodrigo Estevam e Jean Duarte**

Revisão: Mateus Pampolha
Diagramação: Eidy Tasaka

A apresentação da Sony na E3 2012 foi sensacional. Não apenas por ter sido a primeira vez que a equipe do Blast acompanhou tudo de pertinho, mas também porque fomos apresentados a jogos como Beyond: Two Souls (PS3) e pudemos dar uma olhada em games como The Last of Us (PS3), PlayStation All Stars Battle Royale (PS3/PSVita) e o infame Call of Duty: Blasck Ops Declassified (PSVita). Mas, e para esse ano, que surpresas nos aguardam?

Que venha o PS4

Não dá pra negar: a novidade mais esperada esse ano é o PlayStation 4. Pouco foi revelado sobre o novo console até o momento, apenas algumas poucas demonstrações gráficas e o novo controle – o DualShock 4 – mas a gente quer mais, muito mais. Queremos ver o design do console, ver as novas funcionalidades em ação, queremos saber quais jogos vão chegar às lojas junto do sucessor do PS3 e quais games podemos esperar pra um futuro próximo. Ele vai ter algum tipo de acessório? Quem sabe algo como um PS Eye e um controle no estilo do PS Move. Como jogaremos na nova plataforma? Vimos algumas demonstrações do novo DualShock há alguns meses, mas queremos é vê-lo em ação! Queremos ver como a coisa vai funcionar de verdade.

Outra coisa que seria muito interessante de conferir esse ano seria a integração do PS4 com o PSVita; o PlayStation 3 já se conectava ao PSP e atualmente com o PSVita, mas de uma forma ainda bem primitiva. Não dá pra fazer muita coisa além de ver vídeos, ouvir músicas ou jogar um ou outro jogo que tenha suporte a CrossController ou que exiba as imagens do PS3 no Vita. Com a Nintendo usando tecnologia parecida de forma bem eficiente, é difícil que a Sony deixe essa passar, então podemos esperar ver uma forte integração entre as duas plataformas da Sony. Podiam aproveitar e dar uma atenção especial pro PSVita, que tem muito potencial e é bem pouco explorado. Seria legal ver algum novo título AAA sendo anunciado pro portátil, não é?

A nova PSN nas nuvens

Em fevereiro fomos apresentados à nova PSN, que chega com o PS4 e traz diversas novidades. Com forte apelo pro lado social dos games, vai ser possível compartilhar jogatinas e interagir com os amigos em tempo real, direto pela internet. Seria muito legal se pudéssemos ver um pouco mais do funcionamento da nova PSN e suas funcionalidades em tempo real, usando algum dos jogos de lançamento do console.

Outra coisa legal e que poderia ser exibida de alguma forma seria o esquema de nuvem utilizando a tecnologia da Gaikai, onde é possível começar a jogar um dos games adquiridos na nova rede imediatamente após o início do download.

Ainda te amamos, PS3!

Não podemos esquecer do nosso amado PlayStation 3, que ainda tem um bom tempo de vida pela frente. Mesmo com a data do lançamento de seu sucessor estando tão próxima o PS3 continua brilhando. Jogos de alto calibre como Batman: Arkham Origins, Assassin's Creed IV, WATCH_DOGS e os já citados Beyond: Two Souls e The Last of Us, por exemplo, mostram que o PS3 ainda tem força pra continuar no mercado por alguns anos. Então podemos esperar que o terceiro console da Sony tenha um espaço só seu na E3 desse ano.